

モンタージュがはらむ 虚構の可能性について

安 部 孝 典

0. はじめに

ジム・ジャームッシュ (Jim Jarmusch, 1953-) 監督の『リミッツ・オブ・コントロール』(The Limits of Control, 2009) は、「自分こそ偉大だと思う男を墓場に送れ」という不可解な任務を与えられた、孤独な殺し屋の物語である。スペイン各地で仲間の諜報員から情報を得ながら、徐々にターゲットへ接近していく男のこの一種のロードムービーは、ラストシークエンスでわれわれ観客を煙に巻く。標的の潜むアジトを高台から望む殺し屋のミディウム・ショットと、アジトの周りを厳重に警備する武装した手下たちのロング・ショットが交互に4回示された後、続けてその潜入の過程が一切描かれることなく、時空を飛び越え一挙に建物の内部のショットへ直接的に接続されるのである。どのようにしてアジトへ潜入するのか想像をふくらませつつ観ていたわれわれの期待は、「どうやってここへ入ったのか」という標的の問いに対する「想像力を使った」という殺し屋の台詞とともにあっさりと裏切られる。通常の映画であれば、最も盛り上がると思われるクライマックスのシーンを、なんの説明もなくバツサリと省略してしまっているのである。

ところで、この一連のショットつなぎは、映画における虚構がモンタージュによって生みだされることを端的に示している⁽¹⁾。映画とはフィクションを語るものである以上、なんの不思議もないように思われるが、しかし、このシークエンスにおけるモンタージュは、因果関係の欠如によって一般的な映画

作法からは逸脱しているのである。物語内部の不可能性が、映画というメディアの側面であるモンタージュの可能性によって無理やりに納得させられるのである。では、なぜこの映画ではそうした逸脱が許され、われわれもそれを映画表現のひとつとして受け入れているのだろうか。

本稿は、以上のような問題意識から、映像のモンタージュによって示される虚構の性質と、虚構であるがゆえにそれがもちうる映画表現の可能性に関して一考察を加えるものである。以下 1 節で、アンドレ・バザンとジル・ドゥルーズのモンタージュ概念に対する基本的な姿勢の二つのベクトルを確認する⁽²⁾。つづく 2 節では、ドゥルーズのショットにおける「総体」と「全体」の概念を援用しながら、映像言語の問題としてバザンのモンタージュ批判を乗り越えることが可能かどうかを検証する。そして最後に、そうした映画文法を逸脱する不可思議なショットつながりが、ある条件のもとでは可能となる状況に対しての理論的な妥協点が存在するか否かを明らかにしたい。

1. バザンとドゥルーズによるショットとモンタージュ

ではまず、モンタージュによっていかに虚構が生まれうるのかについて、いまや古典的とも言われるバザンの『映画とは何か』におけるリアリズム論をもとに検証してみよう⁽³⁾。周知の通り、「写真映像の存在論」の中でバザンはまず、映像のリアリズムを写真の客観性にもとめる⁽⁴⁾。人間の眼にとって代わった写真の眼を構成する一組のレンズは、まさに「客観的なもの (l'objectif)」と呼ばれ、表現されるものと表現するものの間にカメラのレンズ以外のものは何一つ介在しなくなったという。そして「外部世界の像が人間の創造的干渉なしに自動的に形成される」ことが芸術の歴史の中で初めておこなわれたとバザンは主張するのである。たとえば、ある風景を切り取るとき、カメラが写し出す世界は人間の手垢にはまみれておらず、それゆえにわれわれに純粋な世界そのものの像を与えてくれる。つまり、写真の「自動的な形成」は「すべての絵画作品に欠けている信頼性」を自身に与え、したがって「表現された

(représenté), 実際に再提示された (re-présenté), すなわち時間と空間の中に送り返された事物の存在」を信じないわけにはいなくなる⁽⁵⁾。写真によって「表現された」ものとはすなわち現実が時空間を飛び越えてそのまま「再提示された」ものなので、そのリアリズムの信頼度は高いと考えられるのである⁽⁶⁾。

続いてバザンは、写真の客観性をもとに、1秒間に24枚の写真からなる映画の客観性にリアリズムの論理を敷衍する。このような写真の技術的側面とそれらが生み出す現実の瞬間的な模倣の観点に立つとき、映画とは、「写真の客観性を時間の中で完成させたもの」になる⁽⁷⁾。写真は時間軸に沿って連続的に並べられることで映画となる。それは、瞬間的に切り取り保存した現実のイメージを再び時間の中で再構成することで起こるイリュージョンである。過去の完全な再現というイリュージョンは、写真の機械的な客観性が時間の中で再構築されることで強度を増したもので、それこそが映画なのだとバザンは述べる。裏を返せば、写真がもつ正確な写実性だけでは、過去の高い再現度を目指す映画とはなりえず、映画には時間軸に沿った運動こそが必要ということである。したがって、バザンのリアリズム論とは、現実の再現性に依拠した写真とそれらが時間の中で再構築されることで完成形となった映画を称揚するものである。

さらに続く「二重焼付けの生と死」では、映画におけるフィクションの成立条件へと論理が発展する。そこでもまた、写真の写実性が問題となる。

映画における幻想的なものは、写真映像の否定し難い写実性によってしか可能にならない。われわれに本当とは思えぬような眼前の光景を押しつけて、それを目に見える事物の世界へと導き入れるのは、他ならぬその写真映像なのである⁽⁸⁾。

バザンは上記の引用に続けて、「写真映像の否定し難い客観性と出来事の信じ難い性格との間にある矛盾」が、幻想的な映画を観にくる観客を引きつける

要因であると述べる⁽⁹⁾。つまり、写実的な写真の映像は時間の中に戻され、モンタージュを駆使した映画となったときにはじめて虚構性を帯び、そこにこそ幻想的な映画の魅力があることを認めている。しかし、バザンの考える映画のリアリズムとはそのような幻想的な映画ではない。写真の写実性に依拠する写実的な映画を志向するバザンにとって、モンタージュは不要のものとなる。バザンは、客観的性格を持つ写真映像の連続である映画が幻想性をも描きうるという事態を、ある部分では認めている。しかし、その後は一貫してモンタージュによる虚構性の創出を否定し、それとは反対にワンショットの画面に見られる単一的な空間の優位性を説くことになるのである。

たとえば、「禁止されたモンタージュ」の中では、アルベール・ラモリスの『赤い風船』（1956）を例に、その魔法のように動く風船のトリックがモンタージュを用いた場合には映像の説得力が弱まってしまうことを主張し、以下のように続ける。

モンタージュは映画の本質だということが非常にしばしばくり返し言われてきているが、そのモンタージュは、このような場合には、文学的な、とりわけ反映画的（*anti-cinématographique*）な方法だということになる。ひとたび純粋な状態で捕らえられた映画的特質は、モンタージュとは反対に、空間の単一性をもっぱら写真的に尊重することの中に見出される⁽¹⁰⁾。

バザンに言わせれば、「空間の単一性」を「写真的に尊重」することこそが映画の本質であり、したがってモンタージュは「反映画的な」手法に堕することになる。バザンはこうした論理をさらにおし進め、最終的にはモンタージュに対して、ディープ・フォーカスによる画面内の深さをもつワンショットのリアリズムを顕揚することになる。

以上、バザンの映像のリアリズムの問題とそこから発展したモンタージュ批判を検証してきたが、バザンにとってカメラによって現実の正確なコピーであ

る写真は真実で、それが時間軸上に正確に並べなおされたワンショットの映像もなお真実で、しかしそれがひとたびモンタージュによって時空間の省略などがなされ、現実と照らし合わせると不正確と言わざるをえない時間が流れ出してしまった途端に、その映像は虚構となる。冒頭のジャームッシュの映画に話を戻せば、主人公である殺し屋が敵のアジトへ侵入した過程の描写を省略し、モンタージュによって侵入の成功を偽装したことは、バザンの主張する映画のリアリズムからは遠くかけ離れたものである。虚構を生み出すモンタージュによってしか、この人物は建物の内部へ移動できないはずだからである。しかも、ここには潜入不可能性という原因といつの間にか潜入に成功しているという結果の、そのあいだの因果関係がまったく欠如しているため、物語の妥当性だけでなく映像の真実性すら見出せない。因果関係に依った物語の説得性が皆無なために、この映像が真実だとはにわかに信じられないのである。しかし、この不可思議なショットの接続によるシークエンスがたしかにもつ別種のリアリズムはどのように解釈すればよいのだろうか。以下、ドゥルーズの『シネマ1※運動イメージ』で展開されるショットとモンタージュについての議論をふまえてそれを検証してみよう。

バザンにとって、映画が成立する条件には、静止画である写真が時間の中で再現されることが必要不可欠であった。バザンの提唱するリアリズム概念には、運動状態にある現実を機械的に停止させた静止画によって再構成されるものとしての映画が念頭にある。その思考のベクトルは停止状態から運動状態という向きである。一方、ドゥルーズにとっての運動とは、静止状態から発生するなものかではない。

フォトグラムが映画に属しているのは、フォトグラムがイメージの発生的要素であり、あるいは運動の差別的＝微分的要素であるからだ。フォトグラムが運動を「終了させる」とときには必ず、フォトグラムは同時に運動の加速、その減速、その変動の原理になっている⁽¹¹⁾。

フォトグラム＝映画のコマは、運動の差別的要素であるとするドゥルーズの議論の根底には、バザンとは違い、運動とは写真のような静止画を並べてみたところで決して生まれえない、動的なものかであるとする考え方がある⁽¹²⁾。換言すれば、フォトグラムの中にすでに運動の萌芽は潜んでいるのである。もとよりドゥルーズは、アンリ・ベルクソンによって提示される運動に関するテーゼを引用しながら本書の議論の基盤をかためていくのだが（第1章「運動に関する諸テーゼ——第一のベルクソン注釈」）、まずもって「動かない諸「切断面」によって運動を再構成するということはできない」とし、もしそうした再構成をするのであれば、それは、各対象の位置や各瞬間に、「継起という抽象的観念、つまり、すべての運動に対して同じものとみなされる空間から転写された時間という抽象的観念」を付け加えることによってのみ可能となるという。しかし、これは二つの仕方で、運動を捉えそこなうのであって、まず、どれほど「二つの瞬間あるいは二つの位置を無限に近づけてみても、運動の方は、つねに、それら二つの瞬間あるいは二つの位置の間のなかでおこなわれ」、つぎに、「どれほど時間を分割し、さらに再分割しても、運動の方は、つねに、或る具体的持続のなかでおこなわれる」とされる。したがって、どの運動もそれぞれの「質的持続をもつ」ことになるのである⁽¹³⁾。運動をどれだけ分割しても最小単位が決定するわけではなく、ただその最小値に無限に近づくだけであり、持続をいくら分割してみてもさらに小さな持続が残るだけである。別の観点から捉えれば、時間概念である瞬間という静止画に分割しても、運動はその静止と静止、瞬間と瞬間のあいだに存在し続けるということであろう。バザンのいう、写真＝静止画を並べることで起こるイリュージョンは、ドゥルーズの哲学の範疇にはない。

要するに、運動が後から付け加えられるようなイメージ〔コマ〕を、映画がわたしたちに与える、ということはないのであって、映画は、直接に、或る運動イメージをわたしたちに与えてくれるのである。映画は、なるほど、或る切断面を与えてくれるが、しかし、映画が与えてくれる切断面

は、動く切断面であって、抽象的な運動が後から付加されるような動かない切断面ではない⁽¹⁴⁾。

映画がわれわれに与えるのは、フォトグラムの連続によって運動が付与されていくなにものかではなく、運動そのもののイメージ、あるいは運動というイメージである。それはどれだけ分割されていようと運動イメージのままであり続けている。また、それらは固定されたショットによって生成される静止画の連続ではない。ここで言われる動かない切断面とは、映画がその始まりにおいて、「自然的知覚」を模倣せざるをえなかった、固定ショットの平面的な不動のものとしての空間の切断面なのである。映画の黎明期、「撮影装置は映写装置と一体化しており、そこには一様な抽象的時間がそなわっていた」とドゥルーズはいう。そして、「映画自身の本質」は、「動くカメラと、モンタージュとによって」新たに獲得されるとされる⁽¹⁵⁾。たとえば、リュミエール兄弟の初期の短い映画を思い出してみても、一つのショットだけで構成されたものであれ、複数のショットがモンタージュされたものであれ、そのショットは固定された位置から捉えられたものであった⁽¹⁶⁾。ドゥルーズの言う動かない切断面とは、その意味において二重に動いていないのである。つまり、そうした固定されたカメラからのショットを連結させるとそこには、抽象的な時間、いわば、質的な持続をもたない時間が現出する。それに対して、動くカメラによって捉えられたショットがモンタージュされることで、ドゥルーズのいう映画の本質、つまり運動イメージへとわれわれの精神が接続されるのである。ここでは、フォトグラムから構成されるショットと、ショットから構成されるモンタージュが入れ子構造に配置されていると言うべきであろう。

以上のように、バザンとドゥルーズ両者のモンタージュの捉え方は、それぞれ逆方向のベクトルをもったものだということがわかる。バザンにとって映画とは、高度な現実再現性に依拠した写真の時間的完成によってそのリアリズムを志向するものであったため、虚構を生み出しやすいモンタージュの使用には否定的であった。その根底には、映画は写真から成り立つものであり、その正

確な時間的再現を目指さない限りにおいて、ときに虚構が入り込む可能性があるという危惧があったのだろう。一方、ドゥルーズにとってのモンタージュは運動イメージの生成システムであり、そのイメージはショットや静止画にさえ還元されるものではなく、ましてやその静止画から生成されるものではない。フォトグラムをどれだけ分割してみてもそこには運動の兆しが内包されているのであり、バザンのように写真と写真を並べると運動が自動的に生まれるとは考えていない。むしろ、運動イメージがこの宇宙にはじめから存在しており、それを最大限に分割して捉えるとたまたま一枚の写真のようにみえるだけなのである。したがって、バザンにとっては、静止の集積による運動としてのショットとそれをもとにしたモンタージュ、という概念理解のベクトルが、ドゥルーズにおいては、運動の分析結果としての静止とその関係がショットに敷衍された結果のモンタージュ、という反対方向のベクトルへ転換させられているのである。そしてここにこそ、バザンのいうモンタージュによる虚構の創出を乗り越えるための新たな理論的可能性が含まれているように思われる。以下では、ひきつづきドゥルーズの議論に依りながら、運動のきざしを内包するフォトグラムからなるショットとその集積としてのモンタージュとの関係をみていこう。

2. 総体 (ensemble) と全体 (tout)

ドゥルーズのいう動く断面のモンタージュは映画においてどのような効果を発揮するのであろうか。ドゥルーズによれば、瞬間は運動の動かない切断面であるが、「運動は、持続の、すなわち〈全体〉なるものの、あるいはひとつの全体の動く切断面」である。したがって、運動は「持続における、つまり全体における、変化」を表し、また、絶えず「持続は変化する」ものであるともされる⁽¹⁷⁾。先取りして言えば、瞬間がフォトグラム、運動がショットに相当するだろう。ここでは、全体と持続が同一視され、運動とはそうした変化する持続＝全体に干渉し、内部から切り刻んでいくものとなる。全体という概念につ

いて、もう少し詳しく述べられた箇所を見てみると、以下のように説明されている。

全体というものを定義しなければならないとすれば、わたしたちは全体を〈関係 (relation)〉によって定義するだろう。なぜなら、関係は事物の固有性ではないからである。また関係はその関係の諸項に対して外在的であるからだ。したがって関係は、開いているものから切り離しえず、精神的あるいは心的な或る存在を提示している。関係は、事物に属するものではない。関係は、諸事物の閉じられた総体と混同されないかぎりにおいて、全体に属するものである。ひとつの総体 (ensemble) に属する諸事物は、空間内の運動によって、それぞれの位置を変える。しかし、全体 (tout) は、もろもろの関係によって、性質変換をし、質を変える。持続そのものについて、つまり時間について、わたしたちは、時間とは諸関係の全体であると言うことができる⁽¹⁸⁾。

関係は全体に属し、個々の事物の集合的な総体に外在し、ある開かれた精神的存在を提示する。総体は諸事物の集合であるが、それらは運動によって空間内の位置を変える。のちほど詳しくみるが、これは動く断面としてのショット内部の諸事物の動きと言える⁽¹⁹⁾。そして、そのショット内部の集合体の各運動によって、それに外在する関係であるところの全体が変質する。全体とは持続であったので、持続はつまり時間ともなり、ゆえに運動が時間の性質とそれとの関係を決定していく。これこそが『シネマ 1※運動イメージ』のモンタージュを介した時間概念の操作と、その後の『シネマ 2※時間イメージ』へと連なる時間イメージ論の出発点となる。また、「総体は閉じられたもの」でありそれらはすべて人為的に閉じられ、反対に、「ひとつの全体は、閉じられたものではなく、開いているもの」であるとされる⁽²⁰⁾。したがってここでは、総体と全体の関係については、端的にショットとそれを包摂するモンタージュへと読み換えることも可能であろう。ショット内部の総体としての諸事物の位置

関係は運動によって変更され、それ自体はショットの終わりで時間的＝持続的に閉じられたものである。同時に、そのショット内部の運動によってショット外部の全体としてのあるひとまとまりの時間＝持続の性質が変化する。

すなわち、運動は、ひとつの閉じられたシステムに含まれる諸事物を、開いている持続に連関させ、しかもその運動は、持続によって開くようにと強いられるシステムの諸事物に、当の持続を連関させる。一方には、諸事物のあいだで運動が成立するときのその諸事物があり、他方には、運動が表現するところの変化する全体があつて、その運動が、一方を他方に、また逆に他方を一方に連関させる。運動によって、全体は諸事物のなかで分割され、諸事物は全体のなかで再結合される⁽²¹⁾。

運動は総体を全体の持続に関連させ、また全体の持続は総体を構成する個々の諸事物へと循環的に関連させる。諸事物の総体にみられる性質が全体を貫く性質ともなりうる。こうした諸事物の切断面のあいだで成立する運動の相互的な効果の波及が、全体を変質させ、その全体の変化がまた諸事物と連関し、再び全体の変化を表現する。この動的な総体と全体の循環は反復とそれに付随する差異の効果とによって無限に繰り返される。だからこそ運動は、それ自体が持続＝時間の動く切断面となりうるのである。持続＝時間は差異をはらみながら無限に反復する。

さて、ここまでを簡単にまとめてみると以下ようになる。映画におけるショットとは、その内部の総体の諸要素やそのあいだ、つまり閉じられたシステムのなかで運動を規定するものである。その運動は、総体だけでなく全体にも関わっている。全体とは、変化であり、持続であり、それは開かれたものとしてである。運動は諸要素の連関であり、また全体＝持続の変様である。総体の諸要素の切断面はそれ自体、動かないものであっても、運動が諸要素のそれぞれの位置を変更する。運動はそれ自体が、全体の動く切断面であり、その全体の変化を表現する。

したがって、運動は「そのひとつのアスペクトにおいては相対的」であり、「もうひとつのアスペクトにおいては絶対的」なものとされる⁽²²⁾。このことから、ショットは二つの特徴をもつと言える。ひとつはショット内部の総体としての諸要素の位置変更を担う点、ひとつは全体としての持続の変化の表現を担う点、である。ドゥルーズによれば、こうしたショットを抽象的に表現すると「総体のフレーミングと全体そのもののモンタージュとの仲介」として定義され、ショットは、一方では、フレーミングに関わり、他方では、モンタージュに関わることになる。そして、「ショットは運動」であると断言され、「空間のなかで広がっているひとつの総体の諸部分の移動、および、持続において性質変換をなすひとつの全体の変化」という二重のアスペクトから考察された運動となる⁽²³⁾。ここで言及されるフレーミングとは、画面内部の諸要素を「選択する技術」であり、繰り返すが、この場合の総体は、「相対的かつ人為的に閉じられたシステム」である⁽²⁴⁾。しかし、各システム同士は互いに連絡しあうものでもある。ドゥルーズがベルクソンの砂糖水のたとえを引用しながら述べるように、「一杯の砂糖水を太陽系に結びつける糸が、そればかりか、どの総体〔システム〕をもさらに広大な総体に結びつける糸がつねに存在する」のである⁽²⁵⁾。ここにおいて、コップという閉じられた範囲の砂糖水と宇宙全体とが共鳴し、砂糖水のなかに宇宙が存在し、その宇宙のなかにもやはり砂糖水が存在することになる。そうであるならば、ある総体がフレーミングされるとき、画面外にはさらに大きな総体がつねに存在し、しかも、それが新たな画面外を喚起するために、その別の総体が今度は見られうするという事態を呼び起こすことになる。したがって、全体概念は、それぞれの総体に対して、それ自身のうちに閉じてしまわないように働きかけ、ある総体をもっと大きな総体のなかに引き延ばされるように強いるものとされる。

全体は、したがって、もろもろの総体を貫く糸のようなものであって、この糸が、それぞれの総体に、他の総体と無限に連絡する可能性を、それも必然的に実現される可能性を与える。(中略) 閉じられたシステム〔総体〕

は決して、絶対的に閉じられているのではない。ただし一方では、その閉じられたシステムは、空間内で、程度に多少はあっても「細い」糸によって他のもろもろのシステムに結びつけられている。他方では、その閉じられたシステムは、或る全体のなかに統合され、あるいは再統合されて、その全体が或る持続をその糸に沿ってその閉じられたシステムに伝える⁽²⁶⁾。

全体から伸びた細い糸はさまざまな総体を結びつけ、総体同士は無限にそこで広がりを見せる。この意味において、総体は完全には閉じられてはいないのであり、たとえ細く弱い糸であっても全体＝宇宙と繋がっているのである。この繋がりによって、持続が総体にも伝えられる。総体の性質が全体へ波及されるものである以上、全体の性質の変化は総体の影響を受ける。これらをショットとモンタージュに置き換えてみると、ショットのもつ内的な性質はモンタージュという外的な繋がりによって、シーン全体の性質を変えうる。いやむしろ、シーン全体の性質を変更させるものはショット以外にはあり得ないのであり、その相互の循環はあるにしても、まずもってすべてはショットから始まるのである。しかし、ここで思い出さなければならないのは、ドゥルーズのショットには運動がそもそも内包されていた。ショットを分割すればフォトグラムとなるが、そのフォトグラムにそもそも運動の芽生えがあったからである。静止しているかのように見えるショットであってもそれは運動からの分析の結果であり、内から滲み出る生命力をつねにたたえたショットであった。言うなれば、何も起こりそうのないショットの積み重ねで、何かが起こってしまう可能性をはらんだショットなのである。不確定性をもったショットが次なる不確定性をもったショットを接続させ、シーンやシークエンスをさらに不確実なものにしていく。

ではここで、再びジャームッシュの映画に戻って、前述のシーンのショットとモンタージュの関係を詳しくみてみよう。滞在先のホテルで殺しの道具を仕込んだのち、殺し屋は標的の潜む建物を見渡せる高台にやってくる（以下、図

版を参照)。(1) 丘の斜面をローアングルから少しあおり気味に歩いてくる男を捉えたフル・ショット、カメラはゆっくりとティルト・アップする。ショットが替わり、(2) 高台から建物をのぞむ位置までゆっくりと歩いてくる男のバスト・ショット、(3) 画面の左、四分の一ぐらいに男の首から上の後ろ姿を写した建物のロング・ショット、警備する手下たちがうろついているのが見える。続いて、(4) 殺し屋の男のバスト・ショット、無表情のまま台詞もない。さらに、(5) 建物の部分的な描写、(3) のショットよりも建物にぐっとズームで近づき、バリケードが張り巡らされた外壁と警備兵が画面に映る。カメラはゆっくりとティルト・ダウン、ちなみにこのショットにはカメラの緩やかな動きがあるため、殺し屋の男の主観ショットだとわかる。続いて、再び(6) 男のバスト・ショット、無表情で台詞なしのため(4) のショットとほぼ同質である。続いて3回目の(7) 建物のショット、(5) と同様に部分的な建物の描写だが、先ほどとは反対側の外壁付近とそこをうろつく警備兵たち、カメラは微妙にふらつくため、男の主観ショットだろう。再び、(8) 男の無表情台詞なしバスト・ショット、(9) 建物の入り口付近の部分的描写、カメラは少し揺れる、同じく主観ショット。続いて、(10) 男のバスト・ショット、無表情のままだがここでカメラは少しだけ右によれる、(4)、(6)、(8) のショットはほぼ固定ショットであったことを思い出そう。さらに、(11) 建物のロング・ショット、(3) のショットとサイズは同じだが、画面の左にあった男の後ろ姿だけが消えている。そして最後に、(12) 建物内部のオフィスのソファに座り標的を待つ殺し屋のフル・ショットが接続される。こうして、殺し屋の男は、映像上では難なくアジトへの潜入を成功させるのだが、ここでの問題はショットとモンタージュとの関係であるのは言うまでもない。

諸事物の総体を写すショットの運動は、ここでは(3) から(11) までのショットが問題となるだろう。それらの総体としてのショットによって、全体としてのモンタージュによって生成されるひとつのシーンの性質がどのように変容されたかということである。極言すれば、(11) から(12) へのショットの接続がいかなる映像の論理でもって可能となったかという問題である。(12)

のショットの直前までは潜入が成功していないという全体の状態があったとして、(12)の直後に潜入が成功した、という全体としてのシーンの質の変化は、(3)から(11)までのショットのモンタージュによっていかに成し遂げられたのか。まず注目すべきは、(4)、(6)、(8)、(10)の男のバスト・ショットの反復であろう。(4)、(6)、(8)の3つのショットにはほぼ違いは見られないが、反復されているがゆえに差異化がおこなわれ、それぞれは同形を装いながら微妙にずれて存在している。こうして、差異が反復されるショットには、微弱ではあるが不穏な力が徐々に蓄積されていく。そして、(10)のショットでは、その差異が顕著に現れ、今までになかったカメラの動き、つまり、ゆらりと右によれたような動きが表される。ところで、厳密に言えば、これらの4つのショットは、ドゥルーズの述べるような諸事物の位置関係を変更させる顕著な運動は見られない。どちらかと言えば、バザンの写真の真実性に依拠した静止画のような映像である。しかし、その反復と差異によるショットの不確定性は確かに存在する。そしてそれは、ショット内部の男の無表情によっても増幅されているのではないだろうか。

さらに興味深いことに、(3)、(5)、(7)、(9)、(11)のショットはそれぞれ建物という無生物を写したものであるが、殺し屋の男の主観ショットを表現するカメラの動きによって微妙に画面がゆれ、画面に捉えられた警備兵の動きによっても決して静止した画面とはならないのである。これらのショットでは、諸事物の位置関係はカメラと人物の動きによって運動状態におかれる。また、(3)と(11)のショットがほぼ同質同形でゆるやかに対応しており、(5)、(7)、(9)のショットがそれぞれ建物の左、右、中央の入り口を写したものとして対応関係にあり、よって5つのショットが幾何学的に共鳴しあっていると言える。上述の偶数番号のショットが人物のバスト・ショットの反復であったのに対し、奇数番号のショットはそれぞれ関連しながらも独立したものとなっている。

そして、偶数番号ショットの人物と奇数番号ショットの建物は入れ子構造に配置され、二つのシステムがお互いに干渉し合い、全体としての持続の時間を

決定しようともがく。このとき、偶数番号ショット（4）から（8）の微妙な差異をはらんだ反復と、奇数番号ショット（3）から（9）の諸事物の位置関係を変更する運動が交互に示されることによって、前者の不確定性と後者の運動の呼び込みの結果の相乗効果として、続く（10）のショットではバスト・ショットを捉えたカメラがはじめて不穏にゆれる。するとすぐさま（11）のショットで、殺し屋の男の姿が消え、（3）のショットとの対比から何かが起こるはずだと察知される。これら一連のショットを繋いでいた、もっと正確に言えば奇数ショットと偶数ショットを繋いでいた細い糸は、全体を変質させたのちに、そのまま（12）のショットへ伸びていったのである。

3. おわりに

以上、本稿では、ジャームッシュ映画における映画文法を逸脱したモンタージュによる虚構性の創出シーンを出発点として、映画表現の新たな可能性を理論的に考察しようと努めてきた。バザンとドゥルーズのモンタージュ概念に対する向き合い方は、動画が静止画から生まれるものか、静止画が動画から生まれるものかという各ベクトルへ向かう姿勢の違いとしてまずは理解できる。そのうえで、ドゥルーズのフォトグラム、ショット、モンタージュの関係は、各地点で上位の概念である運動イメージが存在し、そこからそれぞれが演繹的に捉えられるものであった。つまり、バザンのモンタージュ批判を乗り越えるためには、フォトグラムに実際の運動があり、ショットに実際の運動があり、モンタージュにも実際の運動があると断言することによって可能となるのである。本稿で問題としたジャームッシュ映画のモンタージュは、一見すると非合理的な映像の論理に見えるかもしれない。しかし、ドゥルーズのみにしているようなある特殊な知覚レベルにおいては、リアリズムのつなぎとしても理解可能であることを示せたのではないだろうか。

最後に、難解なドゥルーズの運動イメージ論の中でもとりわけ理解しやすいもののひとつとして、ショットサイズの変化を知覚や感情や行動に即して捉え

なおしたものがあ。それは、以下のようにそれぞれ対応させられている。

モンタージュは（そのアスペクトのひとつにおいて）、運動イメージどうしのアジャンスマン（*agencement*）であり、したがって、知覚イメージと、感情イメージと、行動イメージとの相互アジャンスマンである。（中略）空間的に規定された三種類のショットを、〔運動イメージの〕三種類の変種に対応させることができる。すなわち、ロング・ショットはとりわけ知覚イメージであろう。フル・ショットは行動イメージであろう。クロースアップは感情イメージであろう⁽²⁷⁾。

たとえば、人物がある状況にいる場合、まずその人物は周りの状況を知覚し（ロング・ショット）、その知覚された状況に対してなんらかの感情を抱き（クロースアップ）、その感情にもとづいてなんらかの行動に移る（フル・ショット）。ではここで、ドゥルーズによって簡潔に示される三種類のショットサイズとそれぞれに対応する運動イメージの各配置をそのまま適用すると、本稿で述べたような限定的な運動イメージの問題はどのように処理されるべきであろうか。あるいは、時間イメージとの関連はどう説明がつくのか。それらは今後の課題とし、別稿にゆずりたい。

注

- (1) たとえば、これら一連のショットをワンショットで描こうとすれば、この殺し屋はいつまでたっても建物内部へは侵入できないだろう。
- (2) バザンとドゥルーズに言及しながらアニメーションを含む映画全体の考察をおこなったものとして以下を参照。深川一之「運動するイマージュのレアリテ——眼と動くイマージュ」『Azur』8号、成城大学フランス語フランス文化研究会、2007年、73-87頁。
- (3) バザンの批評や理論がいまだにアクチュアリティを保ち続けていることは、生誕90年かつ没後50年にあたる2008年にアメリカやフランスで大規模なシンポジウムが開催されていることや、バザンの評伝をものしたダッドリー・アンドリュース主導で国際的論文集（*Opening Bazin: Postwar Film Theory & Its Afterlife*,

edited by Dudley Andrew with Hervé Joubert-Laurencin, Oxford University Press, 2011) が刊行されたことから明らかである。

- (4) アンドレ・バザン「写真映像の存在論」『映画とは何かⅡ——映像言語の問題』小海永二訳、美術出版社、1970年、19頁。André Bazin, "Ontologie de l'image photographique" (1945), in *Qu'est-ce que le cinéma?*, Cerf, Paris, 2000, p.13.
- (5) 同上、20頁。*Ibid.*, pp.13-14.
- (6) バザンの考える映画と現実の関係性に関して、スタンリー・カヴェルは一定の留保を付け加えながらも、写真を基盤とする映画というメディアに固有の芸術性を他のジャンル、例えば絵画を引き合いに論じている。以下を参照。スタンリー・カヴェル『眼に映る世界 映画の存在論についての考察』石原陽一郎訳、法政大学出版局、2012年。
- (7) バザン、前掲書、22頁。Bazin, *op. cit.*, p.14.
- (8) バザン「二重焼付けの生と死」前掲書、35頁。André Bazin, "Vie et mort de la surimpression" (1946), in *Qu'est-ce que le cinéma? Ontologie et langage*, Cerf, Paris, 1958, p.27.
- (9) 同上。*Ibid.*
- (10) バザン「禁じられたモンタージュ」前掲書、166頁。Bazin, "Montage interdit" (1945), in *op. cit.*, p.55.
- (11) ジル・ドゥルーズ『シネマ1※運動イメージ』財津理・齋藤範訳、法政大学出版局、2008年、148頁。Gilles Deleuze, *Cinéma 1. L'image-mouvement*, Paris, Les Éditions de minuit, 1983, p.120.
- (12) ドゥルーズのフォトグラムと平均的イメージについて、主に心理学とベルクソンの理論から読み解いたものとして以下を参照。岩城覚久「平均的イメージとフォトグラム——ドゥルーズ『シネマ』の出発点と映画原理への一考察——」『美学論究』20号、関西学院大学、2005年、1-17頁。
- (13) ドゥルーズ、前掲書、4頁。Deleuze, *op. cit.*, p.9.
- (14) 同上、6頁。*Ibid.*, p.10.
- (15) 同上、7頁。*Ibid.*, p.12.
- (16) ドゥルーズの『シネマ』2巻においてはともに、シネマトグラフの発明者リュミエール兄弟の名前が意図的に排除されているという事実を指摘し、そこから初期のリュミエール兄弟の映画にはドゥルーズの言う「精神的なもの」へと開かれたショットが存在しえないのかを論じたものとして以下を参照。中村秀之「映画の全体と無限 ドゥルーズ『シネマ』とリュミエール映画」『立教映像身体学研究』3号、立教大学大学院現代心理学研究科映像身体学専攻、2015年、52-72頁。
- (17) 同上、16頁。*Ibid.*, p.18.
- (18) 同上、19-20頁。*Ibid.*, pp.20-21.

- (19) 本稿と同じく『シネマ1※運動イメージ』の「総体」と「全体」という二つの概念からはじめ、『意味の論理』（1969）、『感覚の論理』（1981）を經由し、『シネマ2※時間イメージ』へと論考を発展させたものとして以下を参照。山縣熙「ドゥルーズの映画論」『映像学』40号、日本映像学会、1990年、52-61頁。
- (20) ドゥルーズ、前掲書、20頁。Deleuze, *op. cit.*, p.21.
- (21) 同上、22頁。*Ibid.*, p.22.
- (22) 同上、36頁。*Ibid.*, p.32.
- (23) 同上、38頁。*Ibid.*, p.33.
- (24) 同上、35頁。*Ibid.*, p.31.
- (25) 同上、31頁。*Ibid.*, p.29.
- (26) 同上、32頁。*Ibid.*, pp.29.
- (27) 同上、126頁。*Ibid.*, p.103.



図版 ジム・シャームツッシュ 『リミッツ・オブ・コントロール』 (2009)